

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat menuntut setiap orang untuk cermat dan cepat tanggap dalam menafsirkan setiap informasi yang diterima, agar setiap informasi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami. Salah satu contoh penyampaian informasi adalah dengan video animasi 2D, yaitu suatu karya seni untuk memanipulasi gambar statis menjadi seolah-olah hidup dan bergerak.[1] Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Dalam perkembangannya kini animasi 2D bukan hanya untuk media hiburan saja, melainkan juga digunakan menjadi media ajar pendidikan, informasi dan media pengetahuan lainnya.

SD Muhammadiyah Gunungharjo 2 merupakan salah satu lembaga pendidikan di Yogyakarta, yang beralamat di Losari 2, Wukirharjo, Prambanan, Sleman. Pada mata pelajaran IPA terdapat salah satu materi tentang Biogeokimia yang menjelaskan siklus daur air dan unsur-unsur kimia yang berperan sangat penting bagi kehidupan manusia. Pada saat ini penjelasan materi tersebut kepada siswa masih menggunakan media buku paket, karena buku paket tersebut masih menampilkan teks dan gambar.

Dari teks dan gambar sudah disebutkan dan dijelaskan akan tetapi ada beberapa informasi yang tidak dapat diilustrasikan hanya dengan teks dan gambar saja, seperti proses penyerapan air ke tanah, penguapan air ke udara, serta proses fotosintesis tumbuhan. Proses-proses tersebut perlu menggunakan ilustrasi gerak, karena gambar dan teks tidak mampu menampilkan gerak tersebut.

Penulis mengusulkan adanya penggunaan animasi 2D. Dengan adanya animasi 2D dapat membantu pemahaman para siswa tentang proses biogeokimia yang dapat diilustrasikan dengan menggunakan grafik-grafik yang disimbolkan kemudian di animasikan.

Berdasarkan keterangan di atas, penulis terdorong untuk membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul "***Pembuatan Video Pembelajaran Siklus Biogeokimia untuk SD Muhammadiyah Gunungharjo 2 Menggunakan Motion Graphic***" Dengan adanya media pembelajaran ini penulis berharap siswa sekolah dasar dapat memahami proses siklus biogeokimia dengan jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan urian latar belakang diatas dapat di tarik sebuah rumusan masalah yakni, "*Bagaimana membuat video pembelajaran siklus biogeokimia di SD Muhammadiyah Gunungharjo 2 menggunakan motion graphic*"?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi pembuatan video animasi 2D dengan menggunakan teknik *Motion Graphic* berdurasi 5 menit.
2. Penelitian ini digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk siswa-siswi kelas 5 di SD Muhammadiyah Gunungharjo 2.
3. Video pembelajaran ini akan diuji kelayakannya kepada para pelaku ahli yang sudah ahli dibidangnya, yaitu KOMA (Komunitas Multimedia Amikom).
4. Materi dalam video animasi menyangkut pokok bahasan mata pelajaran IPA tentang alur siklus biogeokimia.
5. Tahapan akhir penelitian ini akan diserahkan kepada pihak sekolah SD Muhammadiyah Gunungharjo 2.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui cara membuat pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang Biogeokimia kelas V di SD Muhammadiyah Gunungharjo 2.
2. Menghasilkan media yang mudah untuk memahami dan mempelajari IPA khususnya tentang Biogeokimia.
3. Untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat untuk:

1. Mempermudah para siswa untuk memahami proses alur siklus biogeokimia.
2. Merealisasikan pembuatan media pembelajaran yang dapat membantu para siswa dan guru di sekolah.
3. Memperlihatkan contoh berupa video *motion graphic* yang nyata kepada siswa.
4. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar karena kemudahan yang di dapat dalam mempelajari materi dengan video *motion graphic*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data serta informasi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek.

2. Metode Wawancara

Suatu pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

3. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan merujuk pada buku-buku yang bersumber dipustaka maupun di internet yang dapat mendukung pembuatan skripsi.

4. Metode Kuesioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawab.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah video pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan dan video animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT. SWOT merupakan singkatan dari Strength(S), Weakness(W), Opportunities(O), dan Threats(T) yang berarti kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman, yang dimana akan dihadapi peneliti selama sistem ini digunakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan video informasi ini, butuh beberapa langkah yang harus dilakukan peneliti untuk menghasilkan video yang sesuai dengan kebutuhan. Disini peneliti menggunakan teori produksi, yang mana teori produksi tersebut sendiri meliputi:

1. Pra Produksi
2. Produksi
3. Pasca Produksi

1.6.4 Metode Testing

Pada tahap ini peneliti menggunakan *Alpha Testing* dan *Beta Testing* sebagai berikut:

1. Alpha Testing

Metode pengujian yang akan dilakukan oleh peneliti atau lingkungan peneliti, dan apabila produk telah lolos dari tahapan ini maka akan dilanjutkan pengujian *Beta Testing*.

2. Beta Testing

Metode pengujian ini akan melakukan penayangan hasil akhir video pembelajaran dihadapan objek penelitian menggunakan laptop, apakah dalam video pembelajaran ini sudah dapat dipahami dan dimengerti dalam penyampaian informasinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Metode ini dilakukan agar penyusunan skripsi menjadi lebih terarah dan mampu dipahami oleh pembaca. Sistematika penulisan pada skripsi ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang komponen (*software/tools*) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang isi analisis dan perancangan yang berhubungan terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan dan analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya. Berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran pada bab-bab sebelumnya yang diberikan penulis.

